



MANUALE UFFICIALE DELL'UTENTE

Meno conti. Più gioco.

Tre modalità. Un unico tavolo.

Impara a preparare i partecipanti, tenere i punteggi
e sfruttare ogni strumento.

ITALIANO • TOCKA 1.0.0

Dalla seconda edizione spagnola • Ottobre 2026



La tua partita, passo dopo passo

Una guida per iniziare e un riferimento da consultare mentre giochi.

01	Scopri TOCKA	3
	Inizio e profilo	
02	Prepara il tavolo	7
	Ospiti, colore, modalità e conferma	
03	PUNTI	11
	Punti iniziali, regola dello zero e inserimento rapido	
04	VITE	16
	Punteggi ed eliminazione	
05	DENARO	18
	Saldi e calcolatrice	
06	Dadi	22
	Uno o due dadi	
07	Sorteggio del turno	24
	Automatico, manuale e risultato	
08	Tempo	27
	Cronometro e conto alla rovescia	
09	Risultati e manche	29
	Vincitore, reset e uscita	
10	Classifica e cronologia	32
	Cosa conta ogni statistica	
11	FREE, prova e PRO	35
	Accesso, acquisto e ripristino	
12	Consultazione e aiuto	37
	Domande, gesti e assistenza	

Il gioco è sul tavolo. TOCKA tiene il conto.

Punti, vite, denaro fittizio e strumenti su un solo telefono.

1 Cosa puoi fare

TOCKA accompagna i tuoi giochi da tavolo: prepara i partecipanti, gestisci i punteggi e usa dadi, sorteggio del turno, tempo e classifica. Svolgi le azioni del gioco fisico e aggiorni i numeri nell'app.

2 Scegli ciò che serve al tuo gioco

PUNTI permette di aggiungere e sottrarre punti. VITE tiene traccia di chi è ancora in gioco. DENARO gestisce saldi fittizi e applica operazioni con una calcolatrice. L'app non trasferisce denaro reale tra giocatori.

3 Un tavolo, un dispositivo

L'organizzatore configura gli ospiti sul proprio dispositivo. Non serve che ogni partecipante installi TOCKA o crei un account. La partita si gestisce da quel telefono.

4 Come leggere questa guida

Segui i passaggi numerati e le frecce sui dettagli delle schermate. Ogni esempio spiega dove toccare e cosa aspettarsi. Puoi tornare all'indice dal piè di pagina. Le immagini mantengono l'interfaccia spagnola originale; quando utile, i nomi originali dei pulsanti sono indicati accanto alla traduzione.

Disponibile su Google Play. Prossimamente su iOS. I comandi descritti corrispondono a TOCKA 1.0.0.

Scopri la schermata iniziale

Avvia una partita o consulta l'aiuto senza aprire il tabellone.

1 • Inizia

Tocca NUOVA PARTITA (COMENZAR PARTIDA) per aprire la configurazione. La prima volta compare la creazione del profilo dell'organizzatore.

2 • Il periodo di prova

Il messaggio iniziale indica i giorni di prova rimasti. Alla scadenza, TOCKA passa a FREE se non hai PRO. Sono giorni consecutivi, non soltanto i giorni in cui giochi.

3 • Aiuto e informazioni

L'icona del libro apre la guida integrata. L'icona delle informazioni mostra crediti e contatti. Il collegamento alle prossime novità descrive progetti futuri, non strumenti già attivi.



3 Guida • 2 Prova • 1 Inizia

La schermata iniziale di TOCKA

NUOVA PARTITA apre la configurazione. Puoi ancora controllare i partecipanti prima di avviare il tabellone.

Il tuo nome e il tuo colore

L'avatar è l'iniziale del tuo nome sul colore scelto.

1 • Scrivi il nome

In CREA IL TUO AVATAR (CREA TU AVATAR), tocca il tuo nome e inserisci il nome da usare al tavolo. È il profilo dell'organizzatore sul dispositivo, non un account online.

2 • Scegli un colore

Tocca un cerchio della tavolozza. Il bordo bianco indica la selezione. Non scegli una foto o un personaggio: TOCKA crea l'avatar con la tua iniziale.

3 • Salva

Tocca SALVA (GUARDAR). Nome e colore vengono salvati localmente e torni a NUOVA PARTITA. Non occorre ricrearli a ogni apertura.



1 Nome • 2 Colore • 3 Salva

Nome, tavolozza e conferma



Il bordo bianco indica il colore scelto.

DETTAGLIO DELLA TAVOLOZZA

Il bordo bianco indica il colore scelto. Tocca un altro cerchio per cambiarlo.

Il campo del nome deve contenere testo. Usa nomi brevi e distinguibili per rendere più chiaro il tabellone.

Modifica il profilo senza cancellare la cronologia

Matita e cestino svolgono funzioni diverse.



1 Modifica · 2 Cancella cronologia

Scheda e statistiche dell'organizzatore

Modifica nome o colore

In NUOVA PARTITA, trova IL TUO PROFILO (Organizzatore) e tocca la matita. Modifica nome, colore o entrambi e premi SALVA. ANNULLA chiude senza applicare modifiche.

Il cestino non modifica

Cancella cronologia azzera statistiche e serie dell'organizzatore dopo una conferma. Non serve per cambiare nome. La cronologia è spiegata a pagina 34.

Riconosci l'organizzatore

La scheda mostra nome, vittorie e sconfitte, SERIE e RECORD. Anche durante il gioco è identificato come organizzatore.

Il profilo viene salvato su questo dispositivo. Non è prevista la sincronizzazione automatica con altri telefoni.

Aggiungi chi sta per giocare

L'organizzatore è già incluso nel totale dei giocatori.

1 • Scrivi il nome

Tocca Nome nuovo ospite... e scrivi come vuoi che venga visualizzata quella persona.

2 • Tocca +

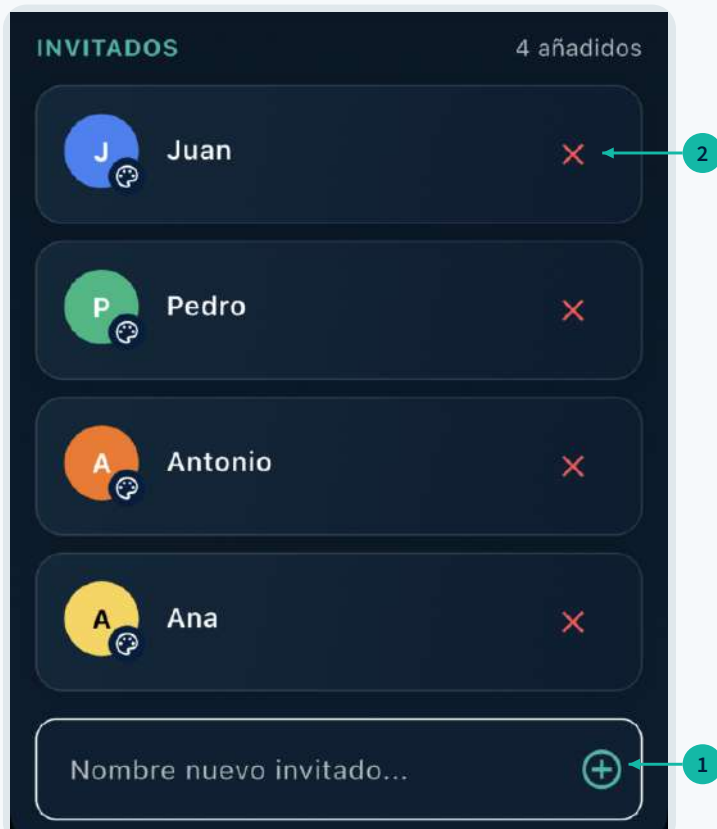
Il simbolo + nel campo aggiunge l'ospite all'elenco. Ripeti per gli altri partecipanti.

3 • Controlla l'elenco

Scorri se ci sono molti giocatori. La × rossa rimuove un ospite, senza cancellare il profilo dell'organizzatore.

Conta anche l'organizzatore

FREE consente fino a 4 persone in totale. Con prova attiva o PRO potete essere fino a 15.



1 Scrivi, poi + • 2 ×: rimuovi ospite

L'elenco mostra gli ospiti aggiunti.

Il contatore degli ospiti non include l'organizzatore. Esempio: 4 ospiti + organizzatore = 5 partecipanti.

Un colore per ogni giocatore

Iniziale e colore formano il suo avatar.

1 • Apri la tavolozza



Tocca avatar o tavolozza per scegliere il colore.

2 • Scegli il colore



Selettore del colore dell'ospite

1 • Apri la tavolozza

Nella scheda dell'ospite, tocca l'avatar o la piccola icona della tavolozza accanto.

2 • Scegli un cerchio

Tocca il colore desiderato. Viene applicato all'ospite e il selettore si chiude.

3 • Controlla il nome

Il selettore cambia soltanto il colore. Se hai sbagliato nome, rimuovi l'ospite con × e aggiungilo di nuovo.

Il colore aiuta a riconoscere il giocatore nel tabellone e negli strumenti. Non cambia punti né risultati.

Scegli come giocare

Le tre modalità condividono i partecipanti, ma hanno regole diverse.



Tocca la modalità che userete.

PUNTI

Puoi iniziare da zero o da un intero positivo. All'avvio, due finestre chiedono punteggio iniziale e regola di eliminazione. Aggiungere e sottrarre restano disponibili con entrambe le regole.

DENARO

Seleziona DENARO e inserisci il saldo iniziale comune. Nel tabellone, tocca il saldo di un giocatore per aprire la sua calcolatrice. Gli importi rappresentano il denaro del vostro gioco.

VITE

Seleziona VITE e scrivi le vite iniziali nel campo che compare. La quantità vale per tutti. Ogni pressione di + o - cambia un'unità.

Prima di continuare

Controlla nomi, colori, modalità e quantità iniziale, dove prevista. Scorri l'elenco se gli ospiti sono tanti: potrebbero non essere tutti visibili insieme.

VITE e DENARO richiedono prova attiva o PRO. Gli strumenti non trasformano una modalità in un'altra.

Conferma prima di iniziare

La nuova partita viene creata solo dopo le finestre iniziali.

1 • Controlla i partecipanti

In NUOVA PARTITA, dopo aver configurato i giocatori, tocca SI GIOCA! (¡EMPEZAR PARTIDA!). TOCKA ricontrolla accesso alla modalità e limiti dei giocatori.

2 • Leggi la conferma

La finestra conferma la modalità. In PUNTI, CONFERMA (ACEPTAR) porta ai due passaggi aggiuntivi. In VITE e DENARO, conferma per aprire il tabellone.

3 • Puoi annullare

Annullare la conferma o uno dei passaggi di PUNTI riporta a NUOVA PARTITA senza iniziare. I partecipanti configurati vengono mantenuti.

Se non riesci ad avviare

Controlla di aver creato il profilo, che il valore iniziale sia valido e che l'accesso consenta modalità e numero di partecipanti. Non serve premere ripetutamente.



1 CONFERMA: continua

La conferma mostra la modalità prima di iniziare.

In PUNTI, CONFERMA non apre ancora il tabellone: scegli prima punti iniziali e regola dello zero.

Un valore iniziale per tutti

Si inserisce una volta sola, non giocatore per giocatore.

1 • Indica la quantità

Dopo la conferma compare PUNTI INIZIALI: «Con quanti punti iniziano tutti i giocatori?». Il campo parte da 0.

2 • Usa un intero valido

Lascia 0 o inserisci un intero positivo, come 20 o 100. Non sono ammessi valori iniziali negativi o decimali.

3 • Continua

Tocca CONTINUA (CONTINUAR) per scegliere cosa succede a zero. ANNULLA torna alla configurazione senza creare la partita.

La stessa partenza per tutti

Con 15 partecipanti, inserendo 20 tutti e 15 iniziano con 20. Non devi aprire quindici contatori né ripetere la quantità.

1 Quantità iniziale • 2 CONTINUA

Il valore si applica a tutti i giocatori.

ESEMPIO

20 punti iniziali → tutti iniziano con 20

Iniziare con 0 non elimina nessuno. Il valore iniziale non impedisce di aggiungere o sottrarre in seguito.

Cosa succede quando arrivi a zero?

Scegli una regola prima di iniziare.

Continua a giocare

Il punteggio può arrivare a 0 e diventare negativo. Per esempio, con 3 punti sottrarre 5 lascia -2 e il giocatore resta attivo.

Elimina il giocatore

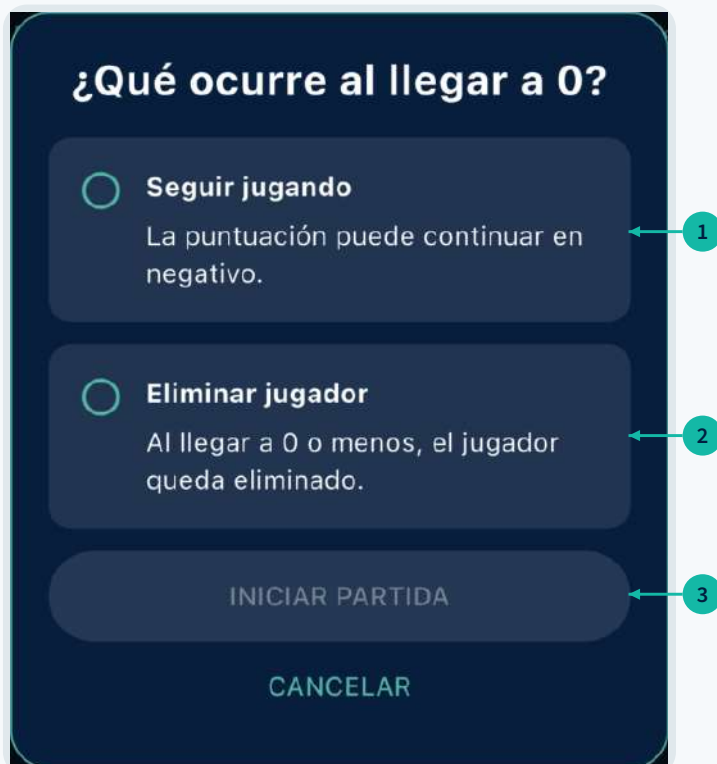
Se una sottrazione dà 0 o meno, TOCKA fissa il punteggio a 0 e mostra l'eliminazione. Con 3 punti, sottrarre 3 o 5 elimina in entrambi i casi.

Una scelta consapevole

Nessuna opzione è selezionata inizialmente. Tocca un punto qualsiasi della riga scelta. INIZIA PARTITA si abilita dopo aver selezionato una regola.

La regola segue la partita

Resta nelle manche successive e quando azzeri il tabellone. Per una partita con regole diverse, torna alla configurazione e creane una nuova.



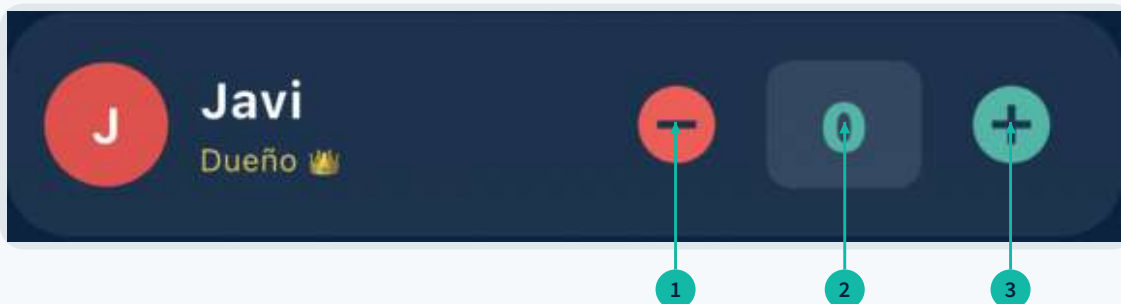
1 Continua a giocare • 2 Elimina il giocatore • 3 Scegli, poi inizia

Tocca una riga: la scelta abilita INIZIA PARTITA.

Partire da zero non provoca eliminazione. Il controllo avviene quando un'operazione riduce il punteggio.

Un tocco, un punto

I comandi abituali restano disponibili.



1 -1 · 2 Tocca la cifra · 3 +1

Dettaglio reale di una riga di PUNTI

Per piccoli cambiamenti

+ aggiunge 1 e - sottrae 1 al giocatore della riga. Controlla nome o avatar prima di toccare.

Quando viene eliminato

La riga mostra ELIMINATO e non offre più i comandi del punteggio. Il giocatore rientra nella nuova manche o al ripristino del tabellone.

Puoi guadagnare e perdere punti

Non c'è una modalità crescente o decrescente che blocchi un'operazione. Un giocatore attivo può aggiungere e sottrarre, sia che parta da 0, 20 o 100.

Per quantità grandi

Tocca la cifra centrale per aprire l'inserimento rapido. Non serve premere + ventuno volte per aggiungere 21 punti.

ESEMPIO

0 → 10 → 31 → 26 → 65

Tocca sempre la cifra della riga corretta. Nome e colore aiutano a distinguere i partecipanti.

Tanti punti in una sola operazione

L'inserimento rapido aggiunge o sottrae; non sostituisce il punteggio.

1 • Tocca il punteggio

Tocca la cifra di un giocatore attivo. Si apre l'inserimento rapido di PUNTI per quel partecipante.

2 • Inserisci la variazione

Scrivi un intero positivo, per esempio 21. Niente segni, numeri negativi o decimali.

3 • AGGIUNGI o SOTTRAI

Il pulsante decide l'operazione: AGGIUNGI (SUMAR) o SOTTRAI (RESTAR). Da 10, aggiungere 21 porta a 31. Altri 39 portano a 70.

Vale anche la regola dello zero

Sottrarre qui ha lo stesso effetto dei pulsanti del tabellone: negativi ammessi o eliminazione, secondo la regola. ANNULLA chiude senza modifiche.

ESEMPIO

$$10 + 21 = 31$$

$$31 + 39 = 70$$



1 Scrivi la quantità • 2 SOTTRAI • 3 AGGIUNGI

La quantità è una variazione, non sostituisce il punteggio.

Non è la calcolatrice di DENARO: qui inserisci una quantità, non un'espressione come 10+20.

Quando finisce il gioco fisico

TERMINA E SALVA resta disponibile con entrambe le regole.

1 Chiusura manuale

Tocca TERMINA E SALVA (FINALIZAR & GUARDAR) per registrare il risultato della manche. Vince il punteggio più alto tra i giocatori non eliminati.

2 In caso di pareggio

Tutti i giocatori con il punteggio massimo ricevono una vittoria. TOCKA mostra PAREGGIO e non sceglie a caso tra loro.

3 L'ultimo rimasto

Con Elimina il giocatore, se un'eliminazione lascia un solo attivo, tocca PARTITA TERMINATA (PARTIDA TERMINADA) nell'avviso. Compare poi VINCITORE e la vittoria viene registrata.

4 Cosa significa salvare

Si registra il risultato e si aggiornano le statistiche pertinenti. Non significa poter chiudere l'app e recuperare in seguito il tabellone di quella partita.

ESEMPIO

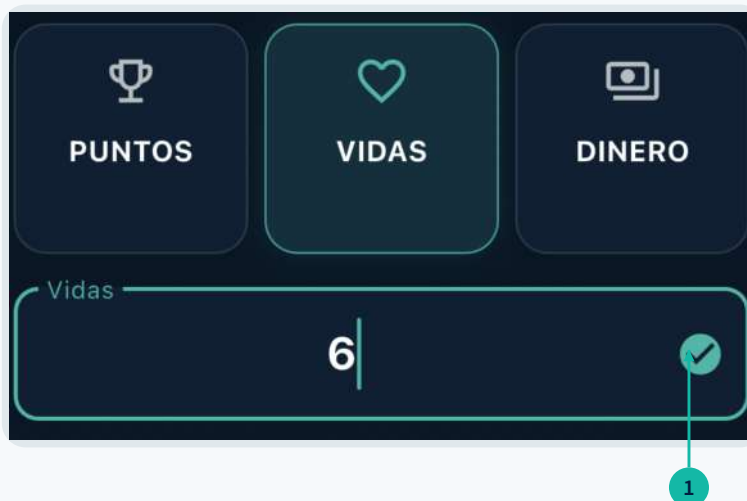
Punteggi attivi: 12 · 18 · 18

TERMINA E SALVA → due vincitori a pari merito.

Non si applicano regole come «vince il punteggio minore» o criteri specifici di giochi non configurati in TOCKA.

Inizia con le vite del vostro gioco

Una quantità iniziale comune e comandi semplici.



1 Vite iniziali

VITE: modalità e quantità iniziale comune.

1 • Seleziona VITE

In NUOVA PARTITA tocca VITE (VIDAS). Inserisci la quantità iniziale sotto le modalità, per esempio 6.

3 • Regola durante il gioco

Usa + e – nella riga di chi guadagna o perde una vita. Gli strumenti nella barra inferiore restano disponibili.

2 • Conferma la partita

Aggiungi e controlla i giocatori. Tocca SI GIOCA! e conferma. Tutti iniziano con lo stesso valore.

Senza inserimento rapido di PUNTI

VITE non mostra i dialoghi della regola dello zero né apre la calcolatrice toccando la cifra. Le regole di eliminazione sono proprie di questa modalità.

Per una partita tradizionale in VITE, usa una quantità iniziale positiva adatta al gioco. Non occorre configurare ogni giocatore separatamente.

Una vita in meno. La manche continua.

L'avviso identifica chiaramente il giocatore eliminato.

Quando finiscono le vite

TOCKA mette il suo valore a zero e mostra ELIMINATO! (¡ELIMINADO!) con nome e avatar. Il giocatore è fuori dalla manche.

Se restano più giocatori attivi

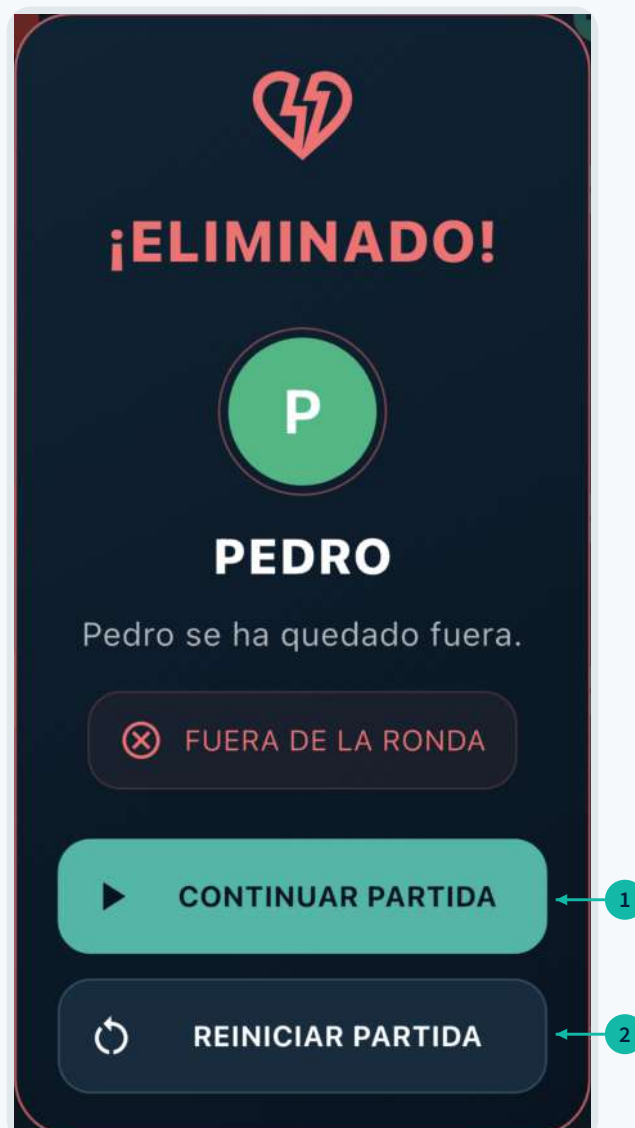
CONTINUA PARTITA chiude l'avviso e permette di proseguire. RICOMINCIA PARTITA ripristina il tabellone di tutti, non soltanto dell'eliminato.

Se ne resta uno solo

L'avviso mostra soltanto PARTITA TERMINATA. Toccalo per passare a VINCITORE. La vittoria viene registrata tramite la normale sequenza.

Nella manche successiva

Tutti tornano attivi e recuperano le vite iniziali. Le vittorie della classifica attuale si conservano tra manche.



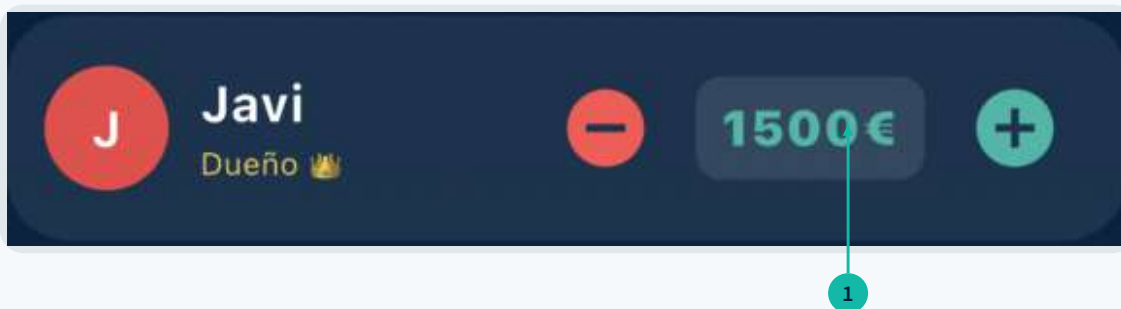
1 Continua • 2 Ricomincia

Avviso con più giocatori ancora attivi.

Con un solo giocatore attivo, l'avviso diventa PARTITA TERMINATA. Toccalo per raggiungere il risultato VINCITORE.

Tieni il saldo di ogni partecipante

Denaro fittizio del gioco, senza trasferimenti reali.



1 Tocca il saldo

Dettaglio reale del saldo di un giocatore

Configura il saldo iniziale

In NUOVA PARTITA seleziona DENARO (DINERO) e inserisci il saldo comune, per esempio 1500. Conferma per assegnarlo a tutti.

Il giocatore giusto

La calcolatrice mostra nome e avatar del partecipante a cui verrà applicato il risultato. Controllali prima di confermare.

Piccoli aggiustamenti

+ e – cambiano un'unità. Per incassare, pagare o combinare importi maggiori, tocca direttamente il saldo del giocatore.

Quando finisce il saldo

Il giocatore è eliminato e il suo valore viene fissato a zero. Con un solo attivo rimasto, prosegue la sequenza verso VINCITORE.

Il simbolo € fa parte della visualizzazione attuale. TOCKA non offre qui conversione o selezione di valuta.

La calcolatrice, dentro il tabellone

Preparare un'operazione non ha ancora cambiato il saldo.

1 • Apri dal saldo

Tocca la cifra di un giocatore attivo. Il nome in alto conferma chi stai modificando.

2 • Scrivi l'operazione

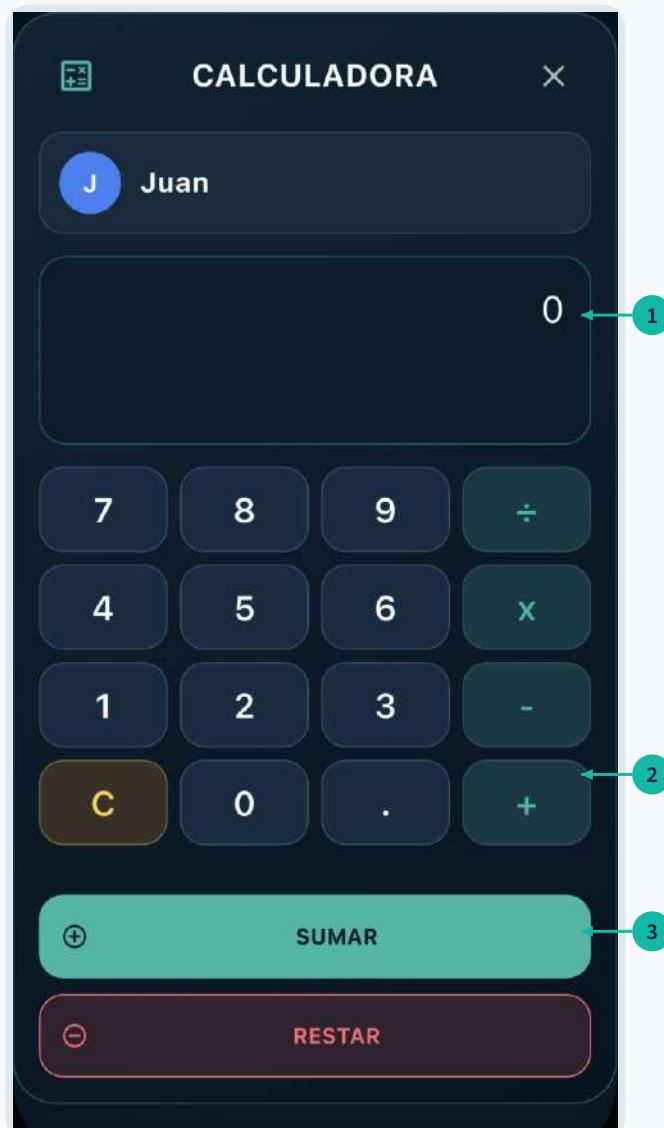
Puoi sommare, sottrarre, moltiplicare e dividere. L'anteprima mostra il risultato. Il tasto decimale è il punto.

3 • Applica il risultato

AGGIUNGI somma il risultato calcolato al saldo. SOTTRAII lo detrae. Dopo l'applicazione, la calcolatrice si chiude.

Cancella o esci

C cancella l'operazione per ricominciare. × chiude senza applicarla. Un'operazione non valida non modifica il tabellone.



1 Espressione • 2 Tastiera • 3 Applica

La calcolatrice è del giocatore selezionato

Moltiplicazioni e divisioni precedono somme e sottrazioni. Questa tastiera non ha comandi per le parentesi.

Tre importi, un solo movimento

Un esempio completo con la calcolatrice.

La situazione

Juan ha 1500 e deve pagare tre importi: 150, 300 e 500. Tocca il suo saldo per aprire la calcolatrice.

Prepara la quantità

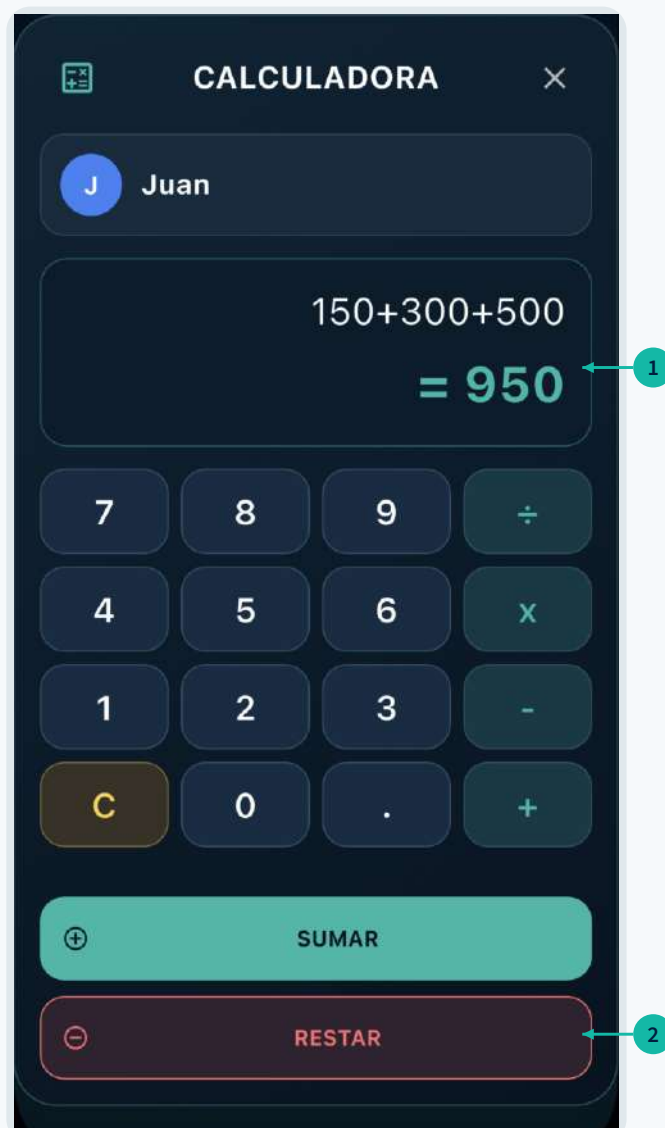
Inserisci $150+300+500$. L'anteprima sarà $= 950$. Fino a questo momento, Juan ha ancora 1500.

Scegli la direzione

SOTTRAI per pagare: $1500 - 950 = 550$. Se fossero entrate, AGGIUNGI darebbe $1500 + 950 = 2450$.

Controlla il tabellone

Dopo la chiusura, verifica il nuovo saldo. Se hai aperto per errore la calcolatrice di un altro, chiudila prima di applicare l'operazione.



1 Risultato · 2 SOTTRAI

Operazione reale prima di applicarla al saldo

ESEMPIO

Pagare: $1500 - 950 = 550$

Incassare: $1500 + 950 = 2450$

Decimali e segni: cosa sapere

Distingui il risultato dal pulsante che lo applica.

1 Decimali leggibili

DENARO mostra al massimo due decimali senza zeri superflui: 0,25; 2,5; 3,33; 100. Il separatore di visualizzazione segue la lingua.

2 La precisione si conserva

$10 \div 3$ appare come 3,33. AGGIUNGI o SOTTRAI applica il risultato completo del calcolo; soltanto la cifra visibile è arrotondata.

3 Sottrarre un risultato negativo

$150 - 150 - 1200$ dà -1200 . Sottrarlo da 1500 produce 2700. Per detrarre importi positivi, sommali nell'espressione e poi tocca SOTTRAI.

4 Se l'operazione non è valida

Controlla che l'espressione sia completa e non divida per zero. Premi C e riscrivila. Non devi uscire dalla partita.

ESEMPIO

$$1500 - (-1200) = 2700$$

$$1500 - (150 + 150 + 1200) = 0$$

Quantità molto piccole possono apparire come 0 per il limite di decimali. Non c'è un'impostazione della precisione né un selettore di valuta.

Lancia un dado

Un lancio rapido senza cambiare il tabellone.

1 • Apri DADO

Tocca il dado nella barra inferiore del tabellone (DADO nella schermata spagnola).

2 • Seleziona 1 dado

Tocca l'opzione sinistra. Il colore del selettore indica quella attiva.

3 • Tocca LANCIA

Tocca LANCIA (TIRAR) e attendi la fine dell'animazione. Il numero sotto il dado indica il risultato.

4 • Usa il risultato nel gioco

TOCKA non aggiunge automaticamente quel numero al tabellone. Puoi toccare di nuovo LANCIA appena termina.



1 1 dado • 2 LANCIA

1 dado selezionato; risultato dell'ultimo lancio.

Non parte un altro lancio mentre il dado sta girando. Il risultato visibile è quello dell'ultimo lancio.

Due dadi, un totale chiaro

Consulta ogni dado e la somma dei due.

1 • Passa a 2 dadi

Seleziona l'opzione destra prima del lancio.

2 • Lancia e attendi

Tocca LANCIA. Entrambi i dadi si animano e mostrano i valori quando si fermano.

3 • Leggi il TOTALE

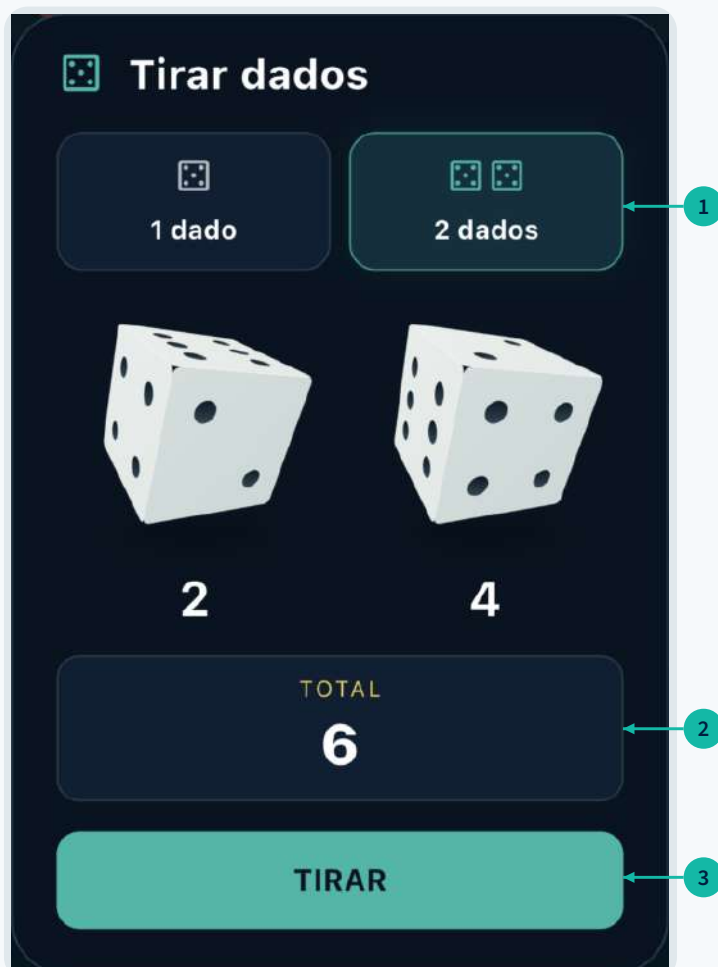
Nell'immagine, 2 e 4 fanno 6. Usa i singoli valori o il totale secondo le regole del gioco.

Un altro lancio o un solo dado

Al termine, rilancia o passa a 1 dado. Lo strumento non decide il vincitore della partita.

ESEMPIO

Esempio della schermata: $2 + 4 = 6$



1 2 dadi • 2 TOTALE • 3 LANCIA

2 dadi selezionati: 2 e 4, totale 6.

LANCIA genera un nuovo risultato. Cambiare il numero di dadi non applica punti, vite o denaro.

AUTOMATICO: tocca GIRA e attendi

AUTOMATICO è la modalità iniziale.

1 • Seleziona AUTOMATICO

Apri TURN0 nella barra inferiore. Prima di girare, tocca AUTOMATICO (AUTOMÁTICO) nel selettore.

2 • Tocca GIRA

Tocca GIRA (GIRAR). La ruota accelera e poi rallenta progressivamente. Il giro completo dura circa 8 secondi.

3 • Attendi l'arresto

I clic accompagnano il movimento. Non serve un altro pulsante: il sorteggio termina da solo.

4 • Leggi il nome

Alla fine appare il giocatore scelto sotto la ruota e suona una conferma. L'indicatore superiore punta al suo settore.



1 Scegli la modalità • 2 GIRA

AUTOMATICO selezionato, prima di GIRA.

AUTOMATICO è selezionato alla prima apertura. In seguito viene ricordata l'ultima modalità.

MANUALE: decidi quando frenare

Il momento in cui tocchi FERMA non sceglie il vincitore.

1 • MANUALE, poi GIRA

Seleziona prima di iniziare. La ruota accelera e continua a girare. L'immagine mostra questo stato, con FERMA (PARAR) disponibile.

2 • Tocca FERMA

Inizia una frenata graduale di circa 4–5 secondi. La ruota non si ferma di colpo.

3 • Attendi il risultato

Quando si arresta, leggi il nome sotto la ruota. Non serve premere FERMA più volte.

Se nessuno tocca FERMA

La frenata parte automaticamente 15 secondi dopo GIRA; da quel momento avviene il rallentamento.



1 MANUALE selezionato • 2 FERMA

MANUALE durante il giro: FERMA è visibile.

Il momento in cui tocchi FERMA non cambia chi verrà scelto. Decide soltanto quando inizia la frenata.

A chi tocca?

Il nome del risultato conferma la selezione.



L'indicatore punta al settore scelto all'arresto.

Quando si ferma

L'indicatore superiore punta al settore scelto. La scheda sotto conferma il nome.



Esempio di risultato: Pedro.

Leggi la scheda, non la ruota in movimento

Il risultato compare sotto la ruota dopo il giro. In questo esempio è stato scelto Pedro.

Chi partecipa

Sono inclusi tutti i giocatori della partita, anche gli eliminati. Con un solo partecipante, la sua selezione appare direttamente.

Per un altro sorteggio

Attendi la fine e tocca di nuovo GIRA. Puoi cambiare modalità prima del giro successivo. TOCKA ricorda l'ultima scelta.

Non è una vittoria della partita

Il sorteggio non cambia punti né vittorie. Decide a chi tocca secondo l'uso che ne fate al tavolo.

AUTOMATICO e MANUALE mostrano il risultato allo stesso modo. Chiudi con × per tornare al tabellone.

Misura la durata della partita

Il cronometro conta in avanti.

1 • Apri TEMPO

Tocca l'orologio e seleziona CRONOMETRO (CRONÓMETRO). Tocca AVVIA (INICIAR) per iniziare.

2 • Pausa e ripresa

PAUSA conserva il tempo misurato. RIPRENDI continua da quel punto. Passare tra cronometro e conto alla rovescia mette in pausa.

3 • Nascondi senza fermare

NASCONDI (OCULTAR) chiude la finestra, ma il tempo prosegue finché resti nella partita. Riapri TEMPO per consultarlo.

Reimpostare non è riprendere

REIMPOSTA arresta il funzionamento e riporta il cronometro a zero; imposta anche il conto alla rovescia a un minuto.



1 Modalità • 2 Avvia • 3 Nascondi

CRONOMETRO fermo a zero.

NASCONDI e × chiudono senza mettere in pausa. Per fermare, premi PAUSA prima di tornare al tabellone.

Imposta un limite con il conto alla rovescia

Prima regola, poi avvia.

1 • CONTO ALLA ROVESCIA

Dopo un reset, il tempo iniziale è un minuto. Da fermo puoi regolarlo con -1m e +1m. Nella schermata è CUENTA ATRÁS.

2 • Avvia

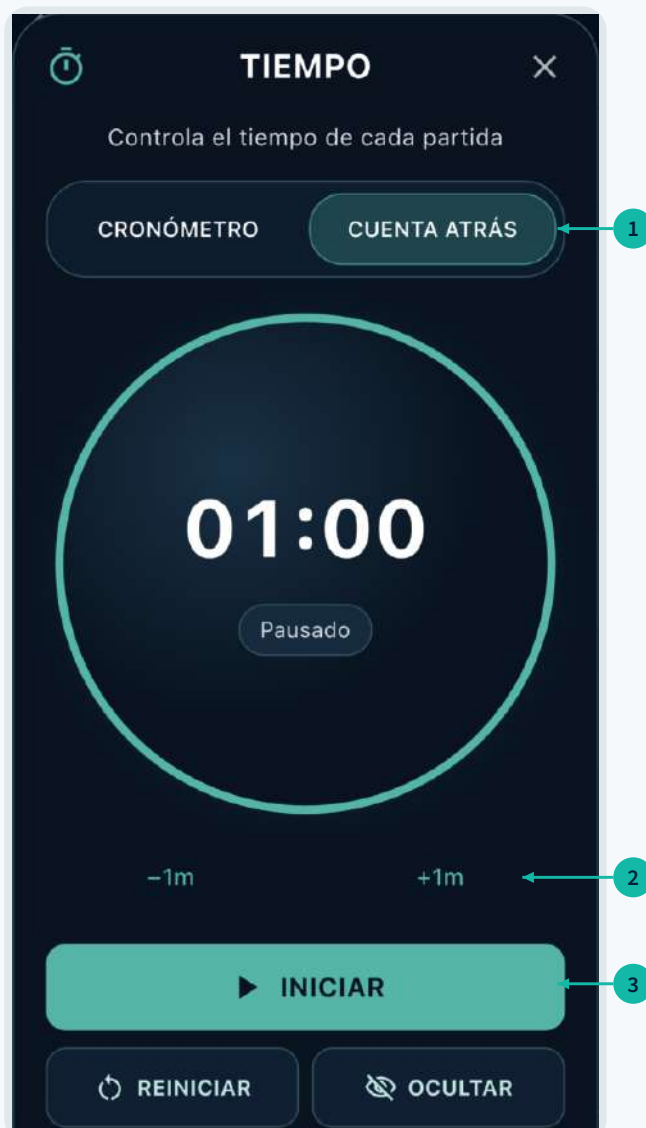
Premi AVVIA. Mentre è in funzione, i comandi di regolazione non cambiano la durata. Puoi mettere in pausa e riprendere.

3 • Quando arriva a zero

Il conteggio si ferma a 00:00 e riproduce un allarme una volta. Il cronometro crescente non usa quell'allarme.

Per un altro turno

Reimposta e prepara il tempo necessario. Non confondere NASCONDI con PAUSA: nascondere rimuove soltanto la finestra.



1 Conto alla rovescia • 2 Regola i minuti • 3 Avvia

Dettaglio del CONTO ALLA ROVESCIA e dei comandi.

Mantieni TOCKA nella partita per controllare il tempo. Se chiudi l'app, non fare affidamento su un allarme di sistema.

Dall'eliminazione all'ultimo rimasto

Leggi il pulsante prima di continuare.

1 Quando restano almeno due

L'avviso offre CONTINUA PARTITA o RICOMINCIA PARTITA. Continuare mantiene la manche e lascia fuori il giocatore eliminato.

2 Quando resta uno solo

Compare un unico pulsante: PARTITA TERMINATA (PARTIDA TERMINADA). Tocco: prima si chiude ELIMINATO e poi appare VINCITORE.

3 Le modalità interessate

La sequenza vale per VITE, DENARO e PUNTI con Elimina il giocatore. PUNTI con Continua a giocare non elimina al passaggio per zero.

4 Aprire la classifica non basta

La vittoria deriva dalla conclusione registrata. La coppa indica soltanto la posizione in classifica e non sostituisce la sequenza del risultato.

ESEMPIO

ELIMINATO → PARTITA TERMINATA → VINCITORE

Se compaiono più avvisi, gestiscili in ordine. Non serve ricominciare la partita per vedere il vincitore.

Vincitore, pareggio e manche successiva

La vittoria si registra a fine manche, non consultando la classifica.

Vincitore

Il dialogo identifica il vincitore. Suona la celebrazione e, con un solo vincitore, compaiono coriandoli. I punteggi tornano ai valori iniziali per un'altra manche.

Pareggio in PUNTI

Alla conclusione manuale, tutti con il massimo punteggio attivo ricevono una vittoria. Condividono dialogo di pareggio e suono celebrativo, senza coriandoli da vincitore unico.

PROSSIMO ROUND

Chiude il risultato e continua con stessi giocatori, valori iniziali e regola di PUNTI. Le vittorie accumulate in quella partita restano.

TORNA AL MENU

Esce dal gioco e torna alla configurazione. Un'altra partita crea nuove statistiche di classifica; la cronologia dell'organizzatore rimane.



1 Prossimo round · 2 Torna al menu

Risultato di una manche con un vincitore.

PROSSIMO ROUND conserva le vittorie della partita. TORNA AL MENU torna alla configurazione.

Reimpostare non è creare un'altra partita

Tre azioni da distinguere.

1 PROSSIMO ROUND

Dopo aver registrato il risultato, conserva vittorie e partecipanti e ripristina i valori iniziali. In PUNTI mantiene la regola dello zero.

2 Azzera punteggi

Nel menu a tre punti del tabellone (Reiniciar Marcador). Riattiva i giocatori e ripristina i valori iniziali. Conserva vittorie e aggiunge i punteggi precedenti al totale; non assegna da solo una vittoria.

3 Uscire e ricominciare

La freccia superiore torna alla configurazione. L'uscita nel menu a tre punti torna alla schermata iniziale. Una nuova partita riparte con nuove statistiche di classifica, anche usando gli stessi nomi.

4 Prima di uscire

Per registrare il risultato in PUNTI, usa TERMINA E SALVA. Uscire dalla schermata non equivale a concludere con un vincitore.

ESEMPIO

Azzera punteggi ≠ cancella cronologia

Nuova partita ≠ prossimo round

Non è possibile annullare il reset né recuperare una partita in corso dopo aver chiuso l'app.

Capisci ogni colonna

La classifica visibile riguarda la partita e le sue manche.

Vittorie

Manche vinte dal partecipante nella partita attuale. Conta anche una vittoria per il primo posto condiviso alla fine di PUNTI con pareggio.

Totale

Somma incorporata al completamento delle manche e al reset del tabellone. Non è lo stesso dato del punteggio attuale.

Attuale

Valore del tabellone adesso. Dopo un risultato può già mostrare quello iniziale, pronto per la prossima manche.

Come si ordina

Prima le vittorie, poi il totale a parità, infine il valore attuale. Se coincidono tutti e tre, la posizione è condivisa.

RANKING DE SESIÓN			
5 participantes			
Victorias · Acumulado · Actual			
Empate en el primer puesto			
1. 	 Javi Líder compartido Dueño		
Victorias	Acumulado	Actual	
0	0	6	
1. 	 Juan Líder compartido		
Victorias	Acumulado	Actual	
0	0	6	

Due partecipanti a pari merito in classifica.

La classifica di sessione mostra questa partita e le sue manche. Non somma vittorie tra nuove partite o modalità diverse.

Primo non significa sempre «ha vinto»

La coppa indica la posizione attuale in classifica.

1 Vittorie diverse

Ana ha 2 vittorie e Juan 1. Ana è davanti anche se il punteggio attuale di Juan è maggiore. Le vittorie sono il primo criterio.

2 Nessuna vittoria

All'inizio tutti possono avere 0 vittorie. Se coincidono anche totale e attuale, condividono il primo posto. Non significa che TOCKA abbia già registrato un vincitore.

3 Quando sale il contatore

Quando viene registrata la fine di una manche. Aprire o chiudere la classifica non assegna vittorie.

4 Cambiando modalità

La nuova partita in un'altra modalità non eredita il contatore. La cronologia dell'organizzatore è diversa, come spiegato nella pagina seguente.

ESEMPIO

2 vittorie / totale 10
precede
1 vittoria / totale 100

In DENARO, la classifica usa gli stessi due decimali massimi della calcolatrice e del tabellone.

I tuoi risultati su questo dispositivo

Il profilo dell'organizzatore conserva dati tra partite.



1 Modifica · 2 Cancella cronologia

Scheda e statistiche dell'organizzatore

Vittorie e sconfitte

Quando si registra una manche, l'organizzatore ottiene una vittoria se è tra i vincitori, altrimenti una sconfitta. Anche un pareggio vincente in PUNTI conta come vittoria.

Consultare e cancellare

I dati sono in IL TUO PROFILO. Il cestino apre Cancella cronologia?; AZZERA cancella statistiche e serie. ANNULLA le conserva.

SERIE e RECORD

SERIE mostra le vittorie consecutive. Una sconfitta interrompe la serie. RECORD conserva la migliore raggiunta.

Cosa non rappresenta

Non è un archivio consultabile di tutte le mosse né un backup del tabellone. Gli ospiti non hanno la stessa cronologia permanente visibile dell'organizzatore.

I dati sono locali. Cancellare i dati dell'app o disinstallarla può far perdere queste informazioni; non è offerto un account di sincronizzazione cloud.

FREE, prova e PRO

Tre stati di accesso; una sola app.

FREE

PUNTI

Fino a 4 giocatori

PROVA

30 giorni

3 modalità · Fino a 15

PRO

Acquisto unico

3 modalità · Fino a 15

Prova di 30 giorni

Per 30 giorni consecutivi dall'inizio puoi usare tutte e tre le modalità e fino a 15 partecipanti. Il periodo non si ferma se smetti di usare l'app.

TOCKA PRO

Un acquisto unico facoltativo sblocca l'accesso completo. Non è un abbonamento e la fine della prova non comporta addebiti automatici.

Dopo: FREE

Finita la prova, puoi usare PUNTI con fino a 4 partecipanti. VITE e DENARO richiedono PRO o prova attiva. L'accesso viene verificato prima di una nuova partita.

La partita già avviata

La perdita di accesso non interrompe una partita iniziata. I limiti tornano a valere preparando una nuova partita.

Non devi pagare per mantenere FREE. Controlla sempre il prezzo effettivo dello store prima di confermare l'acquisto.

Acquista e ripristina su Google Play

L'acquisto usa l'account dello store.

1 Apri le opzioni PRO

In NUOVA PARTITA tocca il distintivo dorato in alto a destra per consultare PRO. L'avviso appare anche tentando una modalità o un numero di giocatori limitato.

2 Acquista

La finestra mostra l'azione d'acquisto e il prezzo quando il prodotto è disponibile. Segui la conferma Google Play. Qui non c'è un prezzo fisso, perché può variare secondo paese e store.

3 Ripristina

Se hai già PRO, usa Ripristina acquisto precedente con l'account Google Play dell'acquisto. La procedura verifica il diritto esistente; non devi ricomprare per ripristinare.

4 Se non carica o fallisce

Controlla connessione e account. Se compare RIPROVA, usalo per ricaricare il prodotto. Un acquisto annullato o in attesa non è confermato. Se persiste, contatta l'assistenza.



Cerca il distintivo dorato

Si trova in alto a destra in NUOVA PARTITA.

Il distintivo dorato apre le opzioni PRO.

Se il ripristino non trova l'acquisto, verifica l'account Google Play e contatta l'assistenza prima di comprare di nuovo.

Le risposte più utili

Senza lasciare il tavolo o cercare opzioni inesistenti.

1 Dove cambio lingua?

TOCKA usa la lingua del dispositivo: spagnolo, inglese, francese, tedesco, italiano o portoghese. Le varianti regionali usano la lingua base. Una lingua non supportata usa l'inglese. L'app non ha un selettore proprio.

2 Serve Internet per giocare?

Strumenti e tabelloni funzionano localmente. Acquistare, ripristinare e verificare acquisti può richiedere connessione. Non serve un account social per preparare i giocatori.

3 Perché manca la calcolatrice?

Si apre soltanto in DENARO toccando il saldo di un attivo. In PUNTI il gesto apre l'inserimento rapido, in VITE nessuna di queste funzioni.

4 Dove riprendo una partita chiusa?

Non esiste una schermata per recuperare il tabellone in corso. Salvare risultati e cronologia non equivale a salvare una partita recuperabile.

5 Posso giocare tramite QR o inviare messaggi?

Non in questa versione. Sono idee per miglioramenti futuri, non funzioni disponibili.

I gesti più utilizzati

Una pagina da consultare durante la partita.

1 Nome, matita, tavolozza

Crea il nome al primo uso. La matita modifica l'organizzatore. Avatar/tavolozza dell'ospite cambia il suo colore. La × sulla scheda lo rimuove dalla configurazione.

2 – • cifra • +

I lati sottraggono o aggiungono un'unità. La cifra apre inserimento rapido in PUNTI e calcolatrice in DENARO. Controlla sempre la riga del giocatore.

3 DADO • TURNO • TEMPO • CLASSIFICA

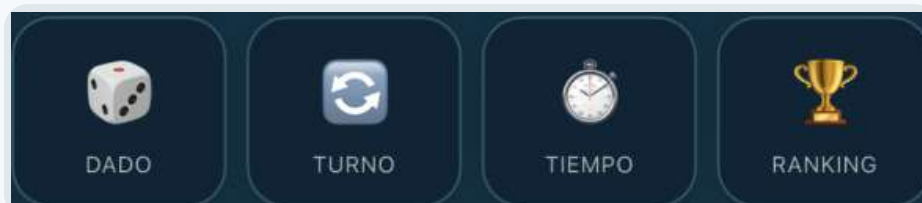
Dado per lanciare; frecce per sorteggiare; orologio per il tempo; coppa per la classifica. Gli strumenti non applicano da soli i risultati al tabellone.

4 Tre punti e freccia

Il menu contiene Azzerare punteggi e uscita. La freccia torna alla configurazione. Prima di uscire, registra il risultato se necessario.

5 Se qualcosa non torna

Chiudi lo strumento senza applicare e controlla modalità e partecipante. Per aiuto, scrivi a tocka.official@gmail.com spiegando cosa hai fatto e cosa ti aspettavi.



I quattro accessi della barra inferiore

Alla prossima partita

TOCKA · Il tuo compagno per i giochi da tavolo.

1 Sito ufficiale

<https://tocka-app.com/>

2 Scarica per Android

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tocka.app>

3 Hai bisogno di aiuto?

Scrivi a tocka.official@gmail.com. Indica dispositivo, versione di TOCKA, modalità e passaggi seguiti. Una schermata del problema può aiutare; evita dati personali o di pagamento.

4 Disponibilità

TOCKA è disponibile su Google Play. Prossimamente su iOS.

5 Informazioni sul manuale

Manuale ufficiale per TOCKA 1.0.0. Edizione italiana basata sulla seconda edizione spagnola, ottobre 2026. Sviluppatore: José Javier Paz. Nomi e importi degli esempi si riferiscono a partite fittizie.